REBUS

レブス

PLAYING MANUAL



ATLUS

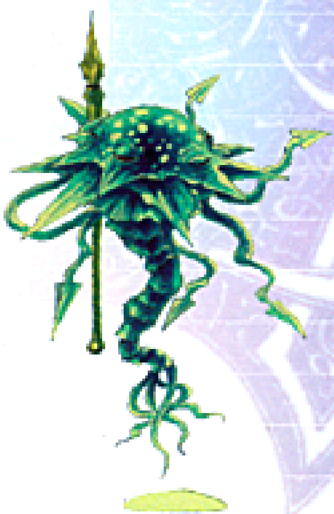
Contents

C O N T

ごあいさつ

このたびは、アトラスのプレイステーション専用ソフト「レブス」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用の前にこの「解説書」をよくお読みいただき、正しい使用法でお楽しみください。なお、この「解説書」は再発行いたしませんので、大切に保管してください。







For Japan Only

プレイヤー 1人

メモリーカード 2ブロック

SLPS 01343

E　N　T　S



神よりもたらされたと言われる「カルティア」
カルティアによって世界は繁栄し、
人々は恵まれた生活を営んでいた。

か の 地 の 名 は レ プ ス 。

しかし、安定の日々はやがて怠惰へとすり換わり、
世界は静かに混沌に包まれつつあった。

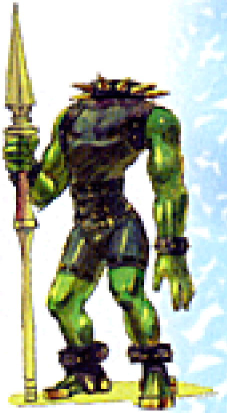
これは、その時代に生き、混沌の渦に立ち向かった
2人の人物、少年と少女の物語である。

ゲームの始めかた

ディスクをプレイステーション本体に正しくセットし電源を入れてください。
デモムービーに続いてタイトル画面が表示されますので、何かボタンを押してください。
次に方向キー⬆⬇で項目を選びます。
また、デモムービー中にいずれかのボタンを押してもタイトル画面が表示されます。







最初から遊ぶ場合

最初から遊ぶ場合は、「Start」を選んで◎ボタンを押してください。
次に、**男性主人公トキサ**か、**女性主人公ラクリマ**のどちらかを選んで◎ボタンを押してください。
なお、ここでどちらを選ぶかによって、ストーリーが異なります。



前回の続きから遊ぶ場合





- 前回の続きから遊ぶ場合は、「Continue」を選んで◎ボタンを押してください。次に、データをロードするメモリーカードを選び◎ボタンを押します。
- ファイル選択画面になったら、ロードしたいファイルを選んで◎ボタンを押してください。データをロードした後、前回の続きからゲームがスタートします。
  なお、データのロードはゲーム中にも行なうことができます。

VS

セーブデータを持ち寄ったり、自動的に生成されるキャラクターで対戦ゲームを行ないます。
「VS」を選んで◎ボタンを押してください。詳しい内容は、38ページをご覧ください。

Training

ゲームの操作などを練習するためのモードです。「Training」を選んで◎ボタンを押してください。
トレーニングモードについての詳しい内容は、10ページをご覧ください。

Archives

過去に発生したイベントを見ることができます。
見たいイベントのアイコンを選んで◎ボタンを押してください。

Stereo

◎ボタンを押すごとに、サウンドをステレオ／モノラルに切り換えます。
※このゲームをプレイされる際に、ステレオヘッドフォンをご使用頂きますと、立体音響で戦闘が楽しめます。

Trade

カルティアで生産できないレアアイテムを交換するモードです。
「Trade」を選んで◎ボタンを押してください。詳しくは42ページをご覧ください。

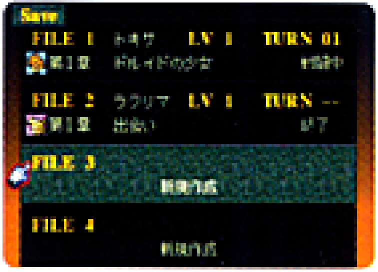
セーブ方法

ゲームのセーブは、戦闘前、戦闘中及び各章の終了後に行なうことができます。

- セーブを選ぶと、まずメモリーカードの選択になりますので、メモリーカードが差し込んである差込口を選択して◎ボタンを押してください。
  なお、1つのメモリーカードには、最高7つのファイルをセーブできます。
  (1つのファイルにつき、2ブロック使用します)



- 次にセーブするファイルを選んで◎ボタンを押します。前回のデータがある場所を選ぶと、上書きしていいかどうかの確認が表示されます。
  よければ「はい」を選んで◎ボタンを押してください。

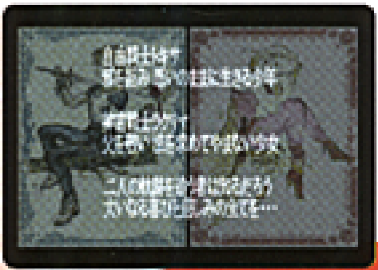


ゲームオーバー

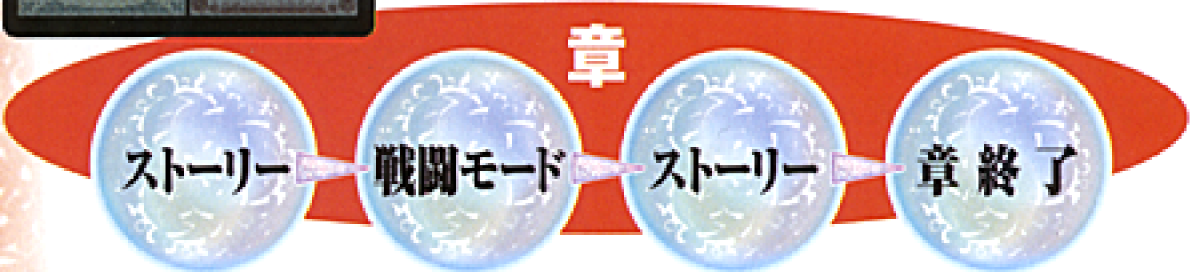


戦闘中に人間キャラクターが死んでしまった場合はゲームオーバーになります。
人間キャラクターのHPに注意しながらよく考えて戦うようにしましょう。

ゲームの流れ



このゲームは、基本的に、各章ごと自動的に進むストーリーと戦闘モードによって進んで行きます。



章が終了すると、このような章間画面が表示されます。ここでは、データをセーブ／ロードしたり、闘技場に行ったりすることができます。



To the next chapter
次の章へ進みます。

save 現在のデータをセーブします。
セーブ方法は6ページをご覧ください。

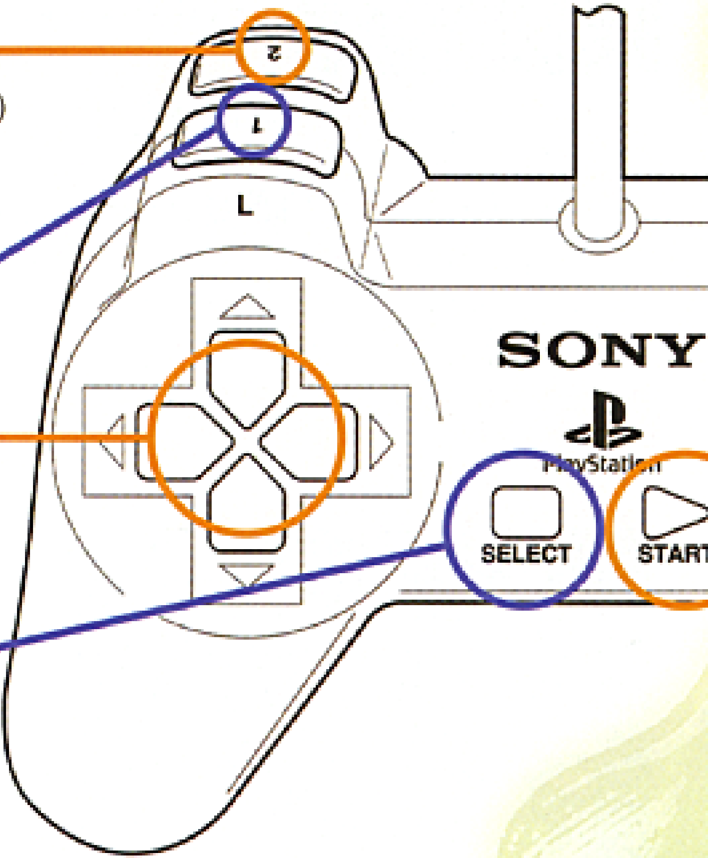
load セーブしてあるデータをロードします。
ロード方法は5ページをご覧ください。

archives 過去に発生したイベントを見ることができます。
見たいイベントのアイコンを選んで◎ボタンを押してください。

arena 闘技場へ入ります。闘技場については36ページをご覧ください。

コントローラの使いかた

操作方法は以下のようになっています。



L2ボタン

未行動キャラクターのサーチ。(逆方向)
攻撃対象のサーチ。(逆方向)

L1ボタン

マップ回転。(90°/反時計回り)

方向キー

各種カーソルの移動。

セレクトボタン

ヘルプメッセージの
ON/OFF切り換え。
ストーリースキップ選択肢表示。
(ストーリーモード時)



R2ボタン

未行動キャラクターのサーチ。(正方向)
攻撃対象のサーチ。(正方向)

R1ボタン

マップ回転。(90°/時計回り)

△ボタン

キャラクター詳細ステータスの表示切り換え。

□ボタン

押している間、HPメーターの表示または未表示。
(コンフィグでのHPメーター設定と逆の表示)

○ボタン

コマンドを開く。/コマンドの決定。

×ボタン

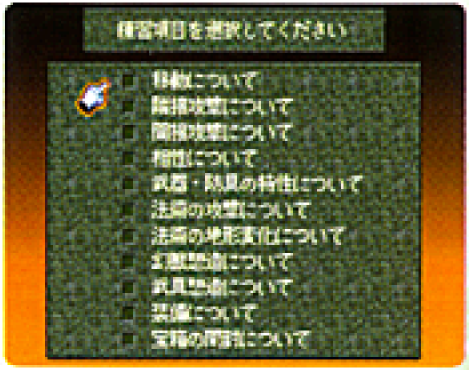
コマンドを閉じる。/キャンセル。

スタートボタン

トップビューとクォータービューの切り換え。

Training

ここでは、ゲーム中の基本的な行動をトレーニングします。ゲームを始める前に、一通りトレーニングしておくと、スムーズに行動できるでしょう。
各項目を選んで◎ボタンを押すと、選択されたトレーニングがスタートします。





移動について

キャラクターの移動についてトレーニングします。



隣接攻撃について

敵の隣に移動しての攻撃をトレーニングします。



間接攻撃について

離れた場所にいる敵への攻撃をトレーニングします。



相性について

幻獣の相性についてをトレーニングします。



武器・防具の特性について

地形と武器や防具の特性についてトレーニングします。



法術の攻撃について

カルティアを使った、法術攻撃についてトレーニングします。



法術の地形変化について

法術によって、地形を変化させるトレーニングをします。



幻獣想造について

幻獣を作り出すトレーニングをします。



武具想造について

武具を作り出すトレーニングをします。



装備について

武器や防具の装備についてトレーニングします。



宝箱の開封について

マップ上の宝箱の開け方をトレーニングします。

カルティアシステム

カルティアとは、シルク、ミスリル、世界樹の素材のカードに様々な文字を書き、法術、武器防具、幻獣などを作り出すもので、レブスの世界での基本的な技術です。
素材や文字をどのように組み合わせるかによって、様々な効果を発揮します。



カルティアの入手

カルティアを有効に使うためには、3種類の素材でできた「無地のカルティア」、それに書き込む「文字テクスト」、文字の組み合わせを知る「文法テクスト」といった3つの要素が必要です。
これらは、特定の敵を倒したり、宝箱の中から手に入れることができます。



無地のカルティア

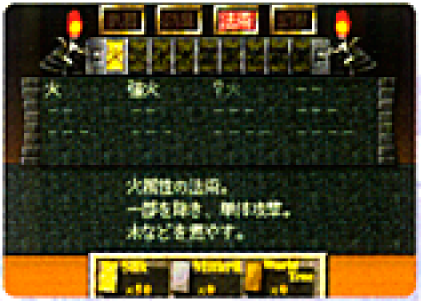
文字(漢字)の書かれていないカードのことです。素材は一般的な「シルク」、中間的な「ミスリル」、貴重な「世界樹」の３種類があります。この無地のカルティアに文字を書き込むと使えるようになります。ただし、どの文字も自由に書き込めるわけではなく、それぞれの素材に対応した「文字テクスト」が存在します。

文字テクスト



カルティアに書き込む文字の説明が書かれている書物、または書物の切れ端のことです。手に入れている「文字テクスト」に記載されていない文字は使用できません。

文法テクスト



カルティアは、適当に組み合わせてもそれなりの効果がありますが、真に威力を発揮させるためには、特定の組み合わせが必要です。この組み合わせの説明が載っている書物のことを「文法テクスト」といいます。

※「文法テクスト」に載っていない文法(組み合わせ)も存在します。
いろいろな組み合わせを探してみてください。

無地のカルティアの消費

1回カルティアを使うと、そのカードは消滅します。
多くのカルティアを使う場合、カードをたくさんストックしておくと良いでしょう。

主カルティアと副カルティアの消費

カルティアには、1枚だけで使用できるものと単体では使用できないものがあります。これは、カルティアに書き込んだ文字の種類によって異なります。たとえば、「剣」など具体的なものを表わす文字は単体で使用でき、「激」など程度を表わすものは単体では使用できません。単体で使用できるカルティアを「主カルティア」、それ以外を「副カルティア」と呼びます。

※カルティアで武具などを想造する場合、この「主カルティア」をもとにして「副カルティア」を加える形で行います。

カルティアの制限

- カルティアを扱えるのは人間のみで、幻獣には扱えません。
- 同じ文字のカルティアは、一度に1枚しか使えません。
- 一度に扱える枚数は、主カルティアを含めて最高5枚までです。
  ただし、最初から5枚使えるわけではなく、イベントなどで増えていきます。
- 法術、幻獣想造は、キャラクターによって扱える枚数が異なります。
  武具は、パーティの中で最も多くカルティアを扱えるキャラクターと同じ枚数で想造できます。
  また、幻獣想造は特定のキャラクターにしか扱えません。

カルティアの使いかた

カルティアは、「武具想造」「幻獣想造」「法術」のコマンドを選択することで使用できます。
まず最初に、前述のコマンドを選んでください。引き続き種類と文法を選択し、Okを押せばその文法を使用します。また、ここでMixを選ぶと、選択した文法に対してさらに文字を加えることができます。また⊗ボタンでキャンセルして、任意に組み合わせし直すこともできます。組み合わせが終わったら、Okを選んで◉ボタンを押してください。

※Mix画面で主カルティアをキャンセルすることはできません。
※Mix画面で追加する枠に余裕がある場合、STARTボタンでOkにカーソルが移動します。

主カルティアの種類

主カルティアには、以下のような種類があります。

武器を想造する主カルティア

剣系：剣 刀
槍系：槍 棒
斧系：斧 槌

法術を発生させる主カルティア

火属性：火 炎
水属性：氷 水
風属性：雷 風
土属性：岩 震
薬属性：薬

防具を想造する主カルティア

兜系：兜 帽
鎧系：鎧 衣
脚系：脚 靴

幻獣を想造する主カルティア

一般体(コモン)：体
金属体(ドール)：鉱
精神体(シャドウ)：霊

※一部組み合わせ後に属性が変化するものもあります。

文法テクストの種類

文法テクストには、「基本文法」「初級限定」「中級限定」「上級限定」「限定解除」の5種類があり、「基本文法」は最初から持っています。

戦闘について



各章で、前半のストーリーが終了すると戦闘が始まります。この戦闘は、味方、敵のフェイズ(ターン)によって進行し、戦闘開始時に表示されるクリア条件を達成するまで続けられます。

クリア条件



現在の戦闘をクリアするための条件は、戦闘開始時に表示されます。クリア条件には、敵の全滅や特定の敵を倒すなど様々なものがありますが、クリア条件を目指す以外に、キャラクターを育てたり、隠れたアイテムを探したりと、戦闘時にいろいろな目的を見つけるのもいいでしょう。

経験値とレベルアップ



キャラクターが敵を攻撃したり、法術を使用したりすると一定の経験値が入ります。この経験値が一定値になると、そのキャラクターがレベルアップします。
(レベルの上限は20です)

HP

戦闘時にダメージを受けるとHPが減少します。HPが0になると、そのキャラクターは消滅してしまいます。
また、HPが少なくなると、敵を攻撃した時に与えるダメージ量にも影響が出てきますので、HPが残り少なくなったら早めに法術などで回復しましょう。



アイテムの入手

戦闘中に特定の敵を倒したり、宝箱を開けたりすることで、様々なアイテムが手に入ることがあります。
また、地形を変化させたり、ものを破壊したりすることで、隠れたアイテムを見つけることができるかもしれません。



宝箱の開けかた

戦闘時に宝箱を発見したら、宝箱に隣接するように立ち、「開封」コマンドを使うことで開けることができます。



戦闘画面の見かた

戦闘画面は以下のようになっています。



① 現在のターン数
② カーソル
③ カーソル位置の地形
④ カーソル位置の法術による地形変化
⑤ カーソル位置のキャラクター情報
⑥ キャラクター名
⑦ HP
⑧ 高低差表示
現在の高さ表示　…………点滅
1つ前の高さ表示……暗く表示



① 種族シンボル
一般体　金属体　精神体
② 武器アイコン
③ 頭防具アイコン
④ 胴防具アイコン
⑤ 足防具アイコン

※装備アイコンは、装備している場所が明るく表示されます。

武器攻撃時には、以下のような情報が表示されます。



① レベル
② HP／HPメーター
③ 経験値／経験値メーター
④ キャラクター名
⑤ 武器アイコン
⑥ 胴防具アイコン
⑦ 頭防具アイコン
⑧ 足防具アイコン
⑨ 攻撃命中率
⑩ 攻撃力
⑪ 敵の持っているアイテム
⑫ 相性

戦闘時には以下のようなウィンドウが表示されます。



1 種族アイコン
2 キャラクター名
3 HPメーター
4 HP
5 経験値
6 経験値メーター



キャラクターにカーソルを合わせて△ボタンを押すと、以下のようなステータス画面が表示されます。



1 キャラクター名

2 種族／移動形態
キャラクターの種族と移動形態を表示します。

3 HP

4 経験値

5 相性
戦う相手の種類との相性を表示します。
上から一般体、金属体、精神体との相性で数字が多いほど攻撃したときに効果があります。

6 射程
攻撃時の射程を表わしています。

7 キャラクターグラフィック
幻獣の場合、種族アイコンと、そのランクがⅠ～ⅩⅤまで表示されます。

8 レベル

9 攻撃
キャラクターの攻撃力です。

10 命中
キャラクターの命中率です。

11 防御
キャラクターの防御力です。

12 速さ
キャラクターの速さです。
回避率に関係します。

13 法術防御
それぞれの系統の法術に対する防御力です。

14 装備ランク
現在装備できる武器、防具のランクです。

15 現在の装備
現在装備しているものです。
上から武器、頭防具、胴防具、足防具です。

16 所持アイテム(敵のみ)
倒したときに手に入るアイテムです。

17 移動
移動できる場所です。
○は通常どうりに動け、
△は移動距離が減ります。
×の地形は移動不可、あるいは極端に移動力が落ちます。

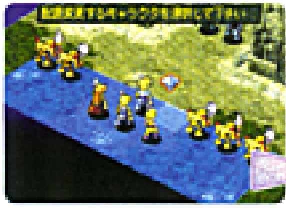
18 カルティア組み合わせ最大数（人間キャラクターのみ）
現在、カルティアを何枚組み合わせられるかを表わしています。

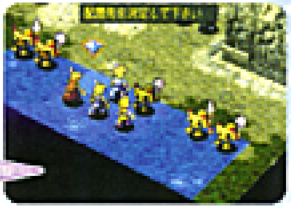
戦闘コマンド1（戦闘前）



戦闘に入る前には、以下のようなコマンドが表示されますので、幻獣想造や武具想造など、ここで戦闘の準備をしてください。戦闘の準備ができたら、「戦闘開始」を選んで◎ボタンを押すことで戦闘がスタートします。
現在の場所が、どんなマップなのかを確認します。方向キーでカーソルを動かしてください。✕ボタンで戻ります。

配置変更





マップ上のキャラクターの位置を変更します。配置変更が可能な範囲が青く表示されますので、変更したいキャラクターにカーソルを合わせて◎ボタンを押し、次に配置先を選んで◎ボタンを押してください。配置先に別のキャラクターがいる場合は、位置の交換になります。

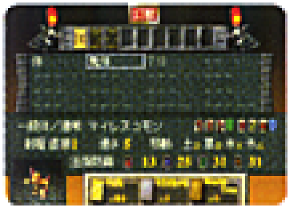
装備





- 武器や防具などを装備します。装備したい項目にカーソルを合わせて◎ボタンを押し、次にアイテムを選んで◎ボタンを押してください。また、「おまかせ」に合わせて◎ボタンを押すと、持っているアイテムの中から最良のものを自動的に装備します。
- □ボタンを押すと装備時のオプションが表示されます。項目を選んで◎ボタンを押した後、好みのオプションを選んで◎ボタンを押してください。また、種類別に分けて表示する場合、並べたい順序を選び◎ボタンを押します。順序が決定し、よければ「はい」を選んで◎ボタンを押してください。

幻獣想造





現在のマップ上に、新しい幻獣を想造します。
まず方向キー⬅➡で幻獣の種類を選び、次にどの幻獣を想造するかを選んで◎ボタンを押します。すると、確認のアイコンが表示されますので、よければ「Ok」を選んで◎ボタンを押してください。続いてマップ画面が表示されるので、幻獣を置きたい場所にカーソルを合わせて◎ボタンを押します。
なお、幻獣の最大想造数は、想造できる人間キャラクター1人につき6体までです。
なお、幻獣については、32ページ、カルティアの組み合わせについては23ページをご覧ください。

幻獣削除





マップ上に出ている幻獣を削除します。
削除したい幻獣にカーソルを合わせ、◎ボタンを押してください。
次に確認ウィンドウが表示されるので、よければ「はい」を選んで◎ボタンを押してください。
確認のため、もう一度同じ内容を聞きますので、削除してよければもう一度「はい」を選んで◎ボタンを押します。
なお、最高レベル(レベル20)の幻獣を削除すると、アイテムに変化します。

武具想造

カルティアで新しい武具を作ります。まず、武器か防具かを方向キー⬅➡で選び◎ボタンを押します。
すると現在作れる武器・防具が表示されるので、作りたいものを選んで◎ボタンを押してください。
作った武器は、アイテムとしてストックされます。
カルティアの組み合わせについては、23ページもご覧ください。







武具廃棄

持っている武具を捨てます。
まず、捨てたい武具のアイコンを選んで◎ボタンを押し、武器・防具を選んで◎ボタンを押します。
次にいくつ捨てるかが表示されるので、方向キー⬆⬇で捨てたい数を選び、◎ボタンで決定してください。





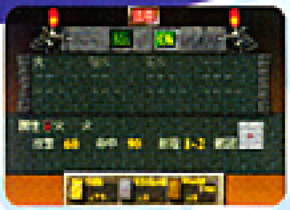
セーブ

現在の状況をセーブします。メモリーカードが差さっている差込口を選び、次にセーブしたいファイルを選んで◎ボタンを押してください。すでにデータがある場所を選ぶと、上書きしていいかどうかの確認が表示されますので、よければ「はい」を選んで◎ボタンを押してください。なお、上書きすると前に保存していたデータは消えてしまいます。

ロード

メモリーカードからデータをロードします。メモリーカードが差さっている差込口を選び、次にロードしたいファイルを選んで◎ボタンを押してください。

各想造コマンドでのカルティアの使い方



●最初の文字（主カルティア）を単体で使う場合は、文字を選んだ後で「Ok」を選び◎ボタンを押します。



●文字を組み合わせる場合は、主カルティアを選んだ後、「Mix」を選んで◎ボタンを押し、組み合わせる文字（副カルティア）を選んで◎ボタンを押していきます。文字の組み合わせが終わったら「Ok」を選んで◎ボタンを押してください。

戦闘コマンド2（戦闘中）

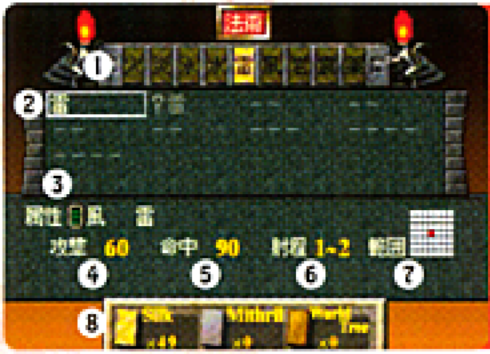
移動後のコマンド

カーソルでキャラクターを選択すると、移動範囲が青く表示されます。範囲内にカーソルを合わせて◎ボタンを押すと、キャラクターが移動します。移動終了後には、以下のようなコマンドが表示されます。



攻撃

武器で敵を攻撃します。このコマンドを選ぶと、攻撃できる範囲が赤く表示されるので、攻撃目標を選んで◎ボタンを押してください。なお、隣接攻撃を行なった場合、相手からの反撃があります。（間接攻撃には反撃はありません）また、間接攻撃のキャラクターが攻撃された場合、反撃することはできません。



法術

法術で攻撃したり地形を変えたりします。まず、法術の種類を選び、次にどの法術を使うかを選択します。

1. 種類
2. 現在使える文法
3. 選択した法術の属性、法術名
4. 攻撃力
5. 命中率
6. 射程
7. 法術の効果範囲
8. 現在持っている未使用カルティア数（シルク、ミスリル、世界樹）



幻獣想造

新たな幻獣を生み出します。幻獣の想造方法は、戦闘前のコマンドと同様ですが、作った幻獣は移動先の隣接した場所（緑で表示）にしか置けません。また、作った幻獣は、次のターンから行動することができます。



装備

武具の装備を変更します。戦闘前の「武具装備」コマンドと同様です。装備変更後、別のコマンドを入力することができます。



待機

移動先で何もせず待機します。





開封

移動先が宝箱に隣接したときのみ表示されるコマンドで、宝箱を開けます。
開ける宝箱を選んで◎ボタンを押してください。

外部コマンド

キャラクターの存在する場所以外にカーソルを合わせて◎ボタンを押すと、
以下のようなコマンドが表示されます。



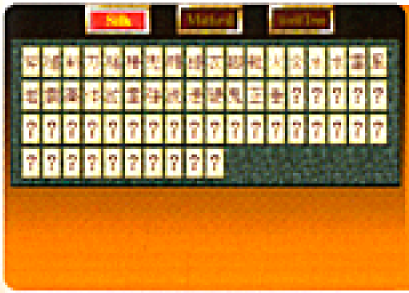
武具を作ります。
作り方は、戦闘前の『武具想造』コマンドと同様です。



● 現在持っている武具の一覧を表示します。
武具の種類アイコンを選ぶと、現在持っている武具、総数、装備中の数が表示されます。
また、たくさんの武具を持っている場合、右のアイテム群メーターが点灯し、リストが上下にスクロールします。

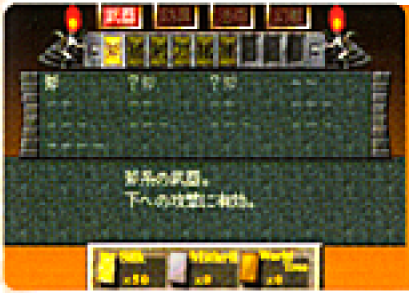
※リストはL1ボタンで上方向に、L2またはR1ボタンで下方向に高速でスクロールできます。

● △ボタンを押すと各アイテムの並び順を変更できます。
好みの並び順を選んで◎ボタンを押してください。



文字テクスト

現在持っている文字テクストを見ることができます。どのカルティアの文字テクストかを選び、◎ボタンを押してください。
次に文字にカーソルを合わせると、組み合わせができるものは、下段の文字列が明るく表示されます。

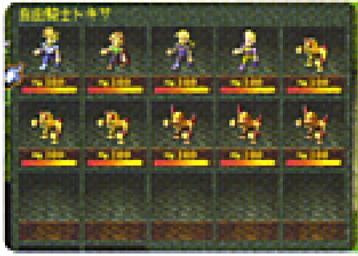


文法テクスト

- 現在集めた文法テクストが表示されます。
  カルティアの種類を選んで◎ボタンを押し、各属性・種類を選びます。
  このとき、属性・種類の特徴がメッセージ欄に表示されます。
- 属性・種類を決めて◎ボタンを押すと、その属性・種類内で使用できるものが表示されます。
  方向キーで選択することでメッセージ欄に特徴が表示されます。
- ？が付いているものは、その文法テクストを手に入れているが、組み合わせられる文字テクストがまだ手に入っていないものです。

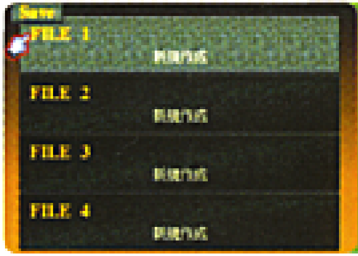


パーティ一覧



現在パーティにいるキャラクターの一覧が表示されます。Ⓐボタンを押すと、カーソルが示しているキャラクターのステータスが表示されます。
また、Ⓞボタンを押すと、マップ上でそのキャラクターがいる位置にカーソルが移動します。

セーブ



現在のデータをセーブします。
戦闘前の「セーブ」コマンドと同様です。

ロード

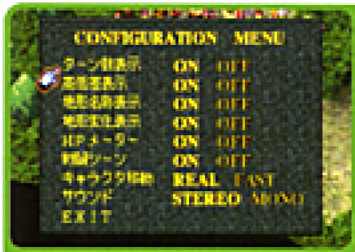


セーブしてあるデータをロードします。
戦闘前の「ロード」コマンドと同様です。

リトライ



現在の章を、最初からやり直します。
※パーティのデータは前の章をクリアした直後の状態にまでもどります。



コンフィグ

以下のような項目を切り換えます。
各項目にカーソルを合わせて◎ボタンで
切り換えてください。

ターン数表示 ターン数表示のON／OFFを切り換えます。
高低差表示 高低差表示のON／OFFを切り換えます。
地形名表示 地形名表示のON／OFFを切り換えます。
地形変化表示 地形変化表示のON／OFFを切り換えます。
HPメーター マップ上にいるキャラクターのHPメーター表示のON／OFFを切り換えます。
戦闘シーン 戦闘シーンのキャラクターアクションのON／OFFを切り換えます。
キャラクター移動REAL／FAST キャラクター移動時の速度を切り換えます。
サウンドSTEREO／MONO サウンド出力をステレオかモノラルかに切り換えます。

●このゲームをプレイされる際に、ステレオヘッドフォンをご使用いただきますと、
より効果的な立体音響で戦闘を楽しんで頂けます。ぜひお試しください。



フェーズチェンジ

自分のターンを終了し、敵のターンにします。
確認ウィンドウが表示されるので、よければ『はい』
を選んで◎ボタンを押してください。

●戦闘が終了すると、クリアボーナスとして無地のカルティアやテクストが手に入ります。
ここで手に入るものは、戦い方によっても変わってきます。

戦闘マップ

地形

戦闘時の地形には、様々な種類があります。この地形によって、移動距離が変わりますので、どんな地形なのかをよく見て、効果的に戦いましょう。
また、地形は法術を使うことで変化させることもできます。



草地



普通に移動できる場所で、移動しやすい地形です。

木



火系の法術で燃やして平地にすることができます。

回復



この位置に立っていると、次のフェイズにHPが回復します。

水



普段は通りにくい地形ですが、法術で氷にすれば楽に通れます。

防御効果と高低差



戦闘時には、地形による防御効果も重要になってきます。自分のキャラクターは、なるべく防御効果の高い場所に移動させましょう。
また、高低差がある場合、自分の位置と相手の位置を考え、より効果的な武器で戦うとよいでしょう。

マップの回転



戦闘時には、地形の影に隠れて見えにくいキャラクターや宝箱もあります。こういう場合は、L1、R1ボタンを押すことでマップを回転させることができます。

隠れたアイテム



アイテムは、宝箱に入っていたり、特定の敵が持っているほか、地形の中に隠れたものもあります。
これらのアイテムは、法術で地形を変化させることで入手できます。あやしい地形があったら、いろいろな法術で地形を変化させてみましょう。

幻獣

幻獣とは、カルティアを使って生み出すキャラクターのことで、一般体（体：コモン）金属体（鉱：ドール）精神体（霊：シャドウ）の3種類の属性があります。また、組み合わせるカルティアの枚数や種類によって、様々なランクの幻獣を作り出すこともできます。戦闘時には、これらの幻獣を使って直接攻撃を仕掛け、人間キャラクターは法術を使って戦うのが基本戦略といえるでしょう。



幻獣の想造

幻獣は、戦闘前、戦闘中に生み出すことができます。戦闘前では、想造した幻獣を特定の位置に配置しておくことができますが、戦闘中の想造では、移動先に隣接した位置にしか配置することはできません。また、マップ上に配置できる幻獣の数には限りがあります。



幻獣のレベルアップ

想造した幻獣は、ほかのキャラクターと同様に移動、装備、攻撃ができます。ただし、法術を使うことはできません。敵と戦うことによって、幻獣も経験値が入り、一定の経験値が貯まるとレベルアップしていきます。

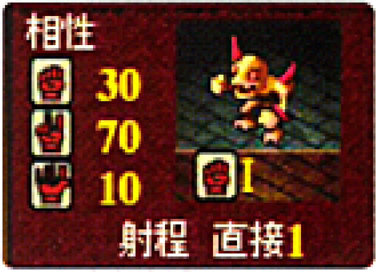


幻獣の継続



想造した幻獣が戦闘で生き残った場合、自動的に次回の戦闘に登場します。別の幻獣を想造したいが、すでに幻獣が一杯の場合は、「幻獣削除」コマンドで幻獣を削除してください。

幻獣の相性



幻獣の属性は、ジャンケンのような状態になっています。
より攻撃効果の高い幻獣を使って
攻撃するようにしましょう。

相性関係図



戦闘のヒント

ここでは、効率よく戦うための、いくつかのヒントを紹介します。

武器と防具の相性を知ろう

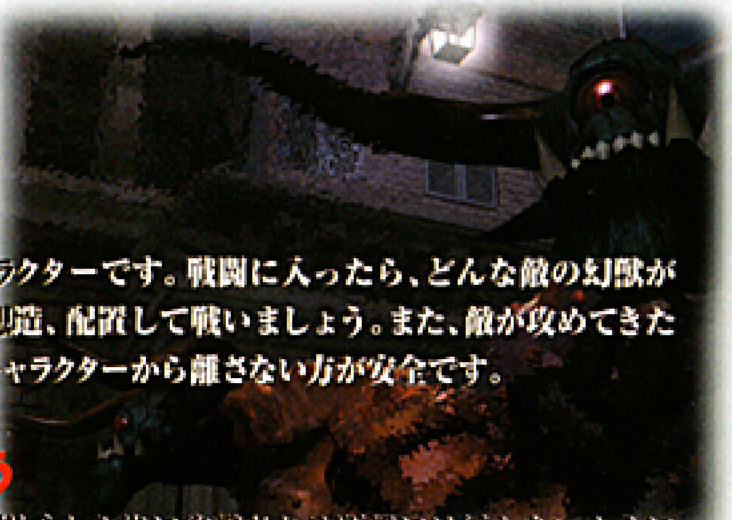
武器には「剣・刀」、「斧・鎚」、「棒・槍」があり、それぞれ平面に対する攻撃、上から下に対する攻撃、下から上に対する攻撃時に追加ダメージを与えられます。
また、防具も同様に平面攻撃に強い「鎧・衣」、上からの攻撃に強い「兜・帽」下からの攻撃に強い「脚・靴」があります。
敵がどこに位置しているかをチェックして、有利な位置で戦うようにしましょう。
また、法術によって地形を変え、近道を作ったり高低差を変えたりすることもできます。

法術にも相性がある

攻撃系法術には、「火・炎」「水・氷」「雷・風」「岩・震」の4種類の属性があり、キャラクターはそれぞれに対する防御力を持っています。法術で攻撃する場合、相手の弱点になる属性で攻撃するようにしましょう。また、特殊効果として、特定の種族に対して効果的な法術もあります。

アイテムを入手しよう

戦闘時に手に入るアイテムは、後の戦闘でも有効に使用できます。宝箱があったら残さず開けるようにし、また地形に隠れたアイテムもできるだけ見つけるようにしましょう。



幻獣をうまく使おう

幻獣は主に直接攻撃を担当するキャラクターです。戦闘に入ったら、どんな敵の幻獣がいるかを確認し、相性のよい幻獣を創造、配置して戦いましょう。また、敵が攻めてきた場合を考え、幻獣キャラクターは人間キャラクターから離さない方が安全です。

攻撃は先に仕掛けよう

攻撃は、先攻が有利になっています。相手から先に攻撃される距離には行かないようにし、こちらから先制攻撃を仕掛けられるように移動しましょう。また、直接攻撃は、攻撃力にHPが関係します。体力が少ない場合、攻撃力もほとんどなくなります。

防具は人間キャラクターに優先

人間キャラクターが死んだ場合、ゲームオーバーになります。防具は、人間キャラクターに優先的に装備させ、幻獣キャラクターで守るように戦うとよいでしょう。

間接攻撃、人間キャラクターを先に倒そう

通常攻撃の場合でも、間接攻撃の場合は反撃できません。離れた位置から間接攻撃を仕掛けてくる敵は、優先的に倒すようにしましょう。また、人間キャラクターはカルティアを使ってくる可能性があるので、やはり優先的に倒したほうが安全です。

Arena

章が終了したとき、「Arena」を選ぶと闘技場に行くことができます。
闘技場で戦い、勝ち抜くことでカルティアなどのアイテムがもらえます。
ただし、闘技場で得た経験値などは反映されません。





ここでは、主人公一人とランダムで登場する幻獣を使って戦います。カルティアは使えますが、新たに幻獣を想造することはできません。





闘技場では戦闘準備はなく、すぐに戦闘がスタートします。戦闘は基本的に本編と同じですが、生産要素のコマンドや、戦闘中のセーブなどのコマンドはありません。



闘技場の終了

敵を全滅させると勝利画面、主人公がやられると敗北画面になります。敗北した場合のデータは本編には影響しません。また、勝利した場合でも、闘技場で消費したカルティアは、本編のデータには影響しません。勝利画面では、もらえたアイテムが表示され、このアイテムは本編のデータに追加され、使用することができます。







VS



プレイヤー同士がデータを持ち寄ることで、2人で戦う対戦モードをプレイすることができます。

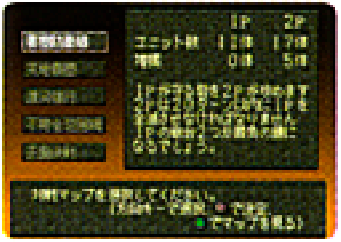


対戦の準備



セーブデータで対戦する場合は、あらかじめ、プレイステーション本体のメモリーカード差込口に、使用するセーブデータの入ったメモリーカードを差してから、電源を入れます。
2枚のメモリーカードを使う場合は、メモリーカード差込口1、2にメモリーカードを差してください。
また、コントローラを2つ使う場合は、それぞれのコントローラをあらかじめ接続しておいてください。
次に、タイトル画面から「VS」を選んで◎ボタンを押すと、VSモードに進みます。

マップの決定





まず、対戦するマップを選びます。マップは5種類用意されているので、好きなマップを選んで◎ボタンを押してください。また、ここで△ボタンを押すと、そのマップと初期の配置を見ることができます。マップ画面では、方向キーでカメラ位置を動かし、マップ全体を見ることができます。

マ ッ プ の 種 類

要塞防衛戦線

1Pが守る砦を2Pが攻めます。2Pが20ターン以内に1Pを攻めなければなりません。
1Pの砲台2つが勝負の鍵になるでしょう。

天地震撼

地形が迷路のように隆起、陥没しているため、雷の法術の利用法で勝負が決まります。
1Pは少数ですがポジションが良く20ターン粘れば勝利です。

渡河強行

ただ一個所のみの陸地を目指し2Pが進行するマップです。
制限時間が10ターンと短く戦力も互角ですが、2Pは水上戦力が中心で地形的に有利です。

不完全包囲網

マップ中央の2人の文法士を15ターン生き延びさせれば1Pの勝利です。
2Pは1Pを包囲していますが、状況は1Pが圧倒的優位です。

正面決戦

敵味方が入り乱れた戦闘です。
敵を全滅させた方が勝ちですが、20ターン経過しても勝負がついていない場合は、2Pの勝利になります。

使用キャラクター設定

以下の設定は、1P、2Pの順で行います。

対戦にメモリーカードのデータを使うかどうか設定します。データを使う場合は「はい」を選んで◎ボタンを押してください。セーブデータを使わない場合は、あらかじめ設定されたキャラクターで戦うことになります。



続いて、どのメモリーカードを使うかを選択し、さらにどのデータを使うかを選んで◎ボタンを押します。





- データ内に入っているキャラクターの一覧画面になりますので、使用するキャラクターを選択し◎ボタンで決定します。選択できるキャラクターは最大5つまでです。選択が終了すると、確認画面が表示されるので、よければ『はい』を選んで◎ボタンを押してください。
- 1P側の設定が終わると、同様に2P側の設定を行います。

ハンデ設定

1P、2Pとも設定が終了すると、ハンデの設定になります。方向キー⬅➡で難易度を設定し、◎ボタンで決定してください。カルティアの数が多いほど使用するキャラクターのレベルが高くなり、カルティアが多くなるので強くなります。



戦闘開始

以上の設定が終了すると、戦闘がスタートします。戦闘開始時には、戦闘準備画面はなく、すぐに戦闘開始になります。



戦闘終了

勝敗が決定すると、勝者をたたえる画面が表示され、何かボタンを押すとタイトル画面に戻ります。この対戦で使用したセーブデータには、対戦内で得た経験値、HPの変化など一切影響しません。

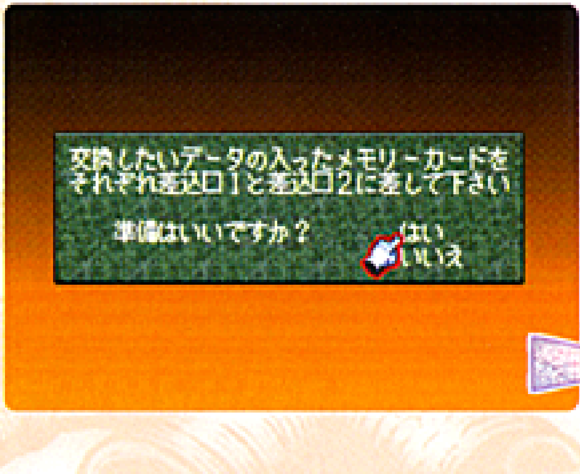


Trade

カルティアで生産できないレアアイテムを交換するモードです。
このモードでは、必ず、1P、2Pそれぞれのセーブデータ内に、レアアイテムを持っていることが必要です。



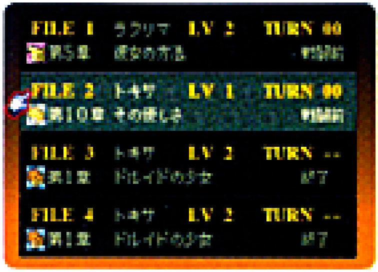
タイトル画面から、「Trade」を選んで◎ボタンを押すと、交換モードになります。

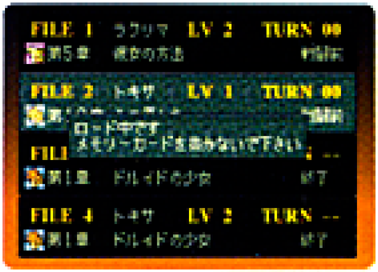


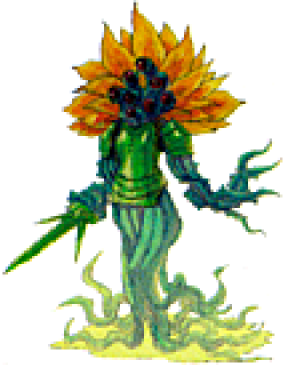


使用データの選択

次に、プレイヤー１のデータを選択します。
使用するメモリーカード差込口、データを選んで◉ボタンを押してください。

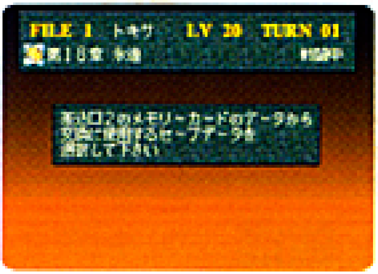






交換アイテムの選択

プレイヤー1のアイテムリストの中から、交換するアイテムを選択し、◉ボタンで決定します。
続いて、プレイヤー2も同様にデータ、アイテムを決定します。
同時に交換できるアイテムは1つずつです。



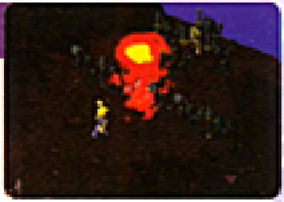
交換内容の確認画面が表示されるので、よければそれぞれのプレイヤーが「はい」を選んで◉ボタンを押してください。
両方のプレイヤーが◉ボタンを押さない場合、交換不成立になりメモリーカード選択画面に戻ります。



資料編

法術
カルティアによって生み出される超自然的な力です。
自在に使いこなせば、戦いを優位に進めることができます。

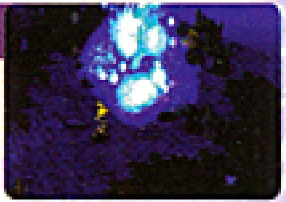
火の法術 ●強力な火だけでなく障害物も焼きつくします。



烈火

攻撃力：72
命中率：90
射程：1~2　カルティア：「火」+「烈」

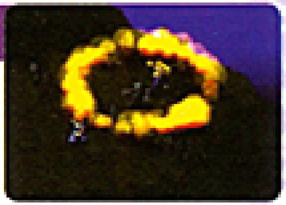
氷の法術 ●身も凍るような冷気で相手を凍らせ、水面を凍結させます。



流氷

攻撃力：74
命中率：85
射程：0~2　カルティア：「流」+「氷」

地震の法術 ●広範囲の敵を攻撃し、その地面を変化させる。



強震

攻撃力：46
命中率：80
射程：0~3　カルティア：「強」+「震」

薬の法術 ●味方の傷を癒し、HPを回復する。



奇薬

回復値：60
射程：0~1　カルティア：「薬」+「奇」



幻獣

カルティアによって生み出される戦闘生物です。
想造者の意のままに行動し、敵を倒します。

キャウ



戦闘力がほとんどなく、温厚な幻獣です。
回避力が高いのが特徴です。また、敵として登場した場合、宝箱を破壊される場合がありますので、早めに倒した方がよいでしょう。

カルティア： 基本のみ

マイレス

コモン・ドール・シャドウ



接近戦用の一般的な幻獣です。
能力は高くないが、
想造しやすいため序盤で活躍します。

カルティア： 基本＋『鬼』

モーデレ

コモン・ドール・シャドウ



離された敵を攻撃し、間接攻撃が可能な幻獣です。
反撃できないため、隣接攻撃を受けると
『もろい』という特徴があります。

カルティア： 基本＋『筒』

武器防具 カルティアによって想造されるアイテムです。有効に利用すれば、戦いが

武器

鉄の剣

攻撃力：8　命中率：85
武具ランク：C　特殊効果：—
カルティア：『剣』+『鉄』



武器

斬鉄剣

攻撃力：8　命中率：96
武具ランク：C　特殊効果：金属体に有効
カルティア：『剣』+『鉄』+『?』



武器

ロイヤルスピア

攻撃力：16　命中率：84
武具ランク：C　特殊効果：—
カルティア：『槍』+『金』



武器

プラチナランス

攻撃力：17　命中率：86
武具ランク：C　特殊効果：—
カルティア：『槍』+『金』+『?』



格段に楽になります。なお、キャラクターの武具ランクが達していないものは装備できません。

防具

大兜
(頭の防具)

防御力：7
武具ランク：C　特殊効果：—
カルティア：「兜」+「大」



防具

銀の兜
(頭の防具)

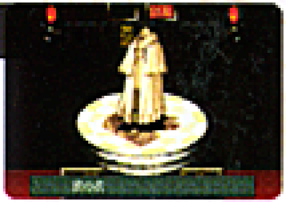
防御力：9
武具ランク：C　特殊効果：金属体に強い
カルティア：「兜」+「銀」



防具

皮の衣
(胴の防具)

防御力：2
武具ランク：E　特殊効果：—
カルティア：「衣」+「皮」



防具

ビーストローブ
(胴の防具)

防御力：5
武具ランク：E　特殊効果：水の防御力5up
カルティア：「衣」+「?」+「?」



使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ"PlayStation"専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC | J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"にのみ対応しています。海外仕様の"PlayStation"では使用できません。●「解説書」および"PlayStation"本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

●このディスクを"PlayStation"本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトル等が印刷されている面）を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後"PlayStation"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●"PlayStation"本体をスクリーン投影方式のテレビ（プロジェクション・テレビ）には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。



PlayStation

REBUS

REBUS
OFFICIAL
ART
BOOK

ATLUS

P R O L



O G U E



神秘のアイテム"カルティア"と
幾多の争いの果てに訪れた平和によって、
世界はかつてない繁栄の時を迎えていた。
しかし、時の流れは"欲望"という芽を育み、
混沌の花が咲く時代が訪れようとしていた…。

T O X A





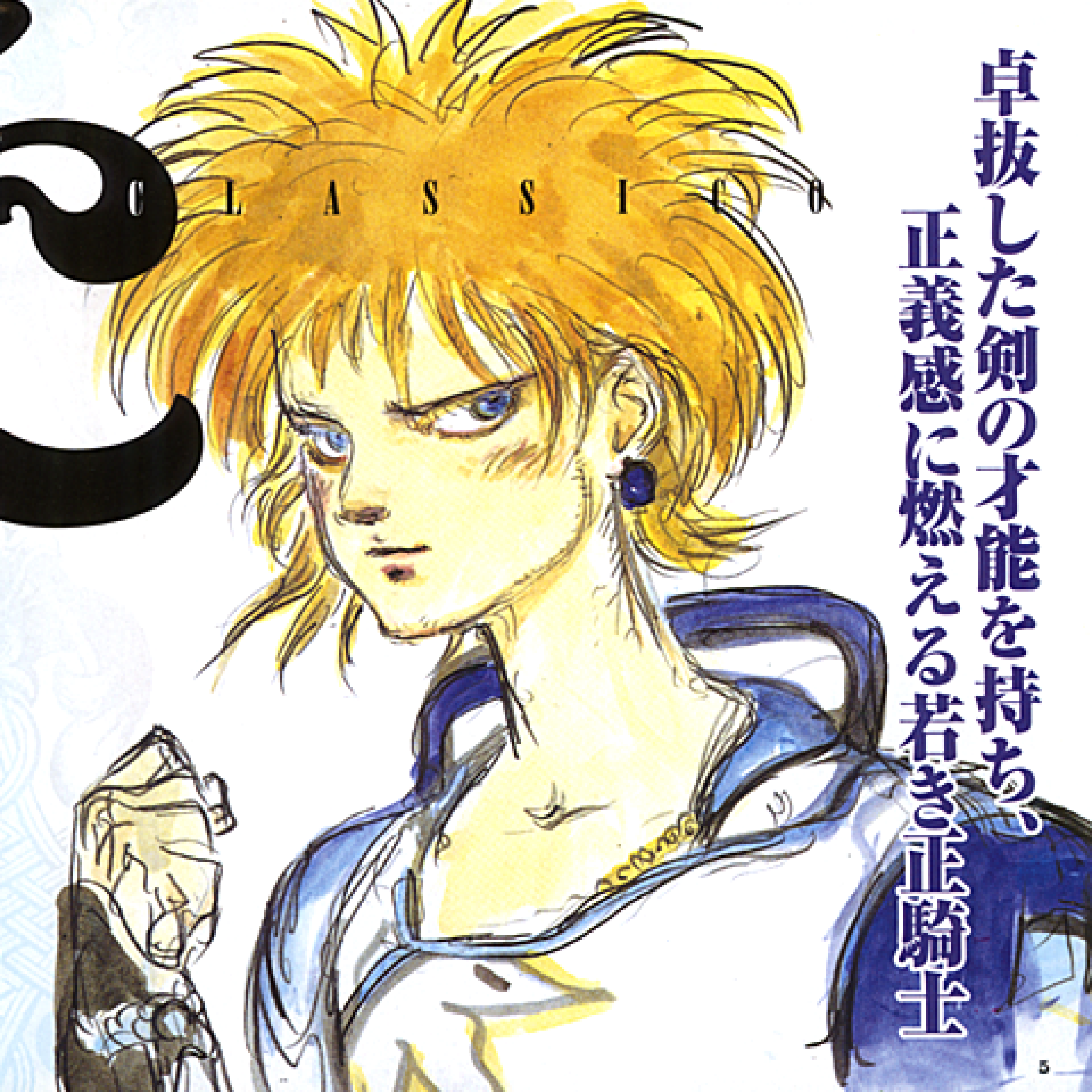
トキサ・クラシコ

性別 ● 男
年齢 ● 18才
出身地 ● イドラス
職業 ● 騎士

商人の息子として生まれながら英雄としての生きざまに憧れ、剣士を目指したトキサは、その優れた才能を持って18才で騎士として叙勲された。

しかし、仕えるべき主君は定めず、遠縁に当たるシノン伯のもとで居候としての生活を送っている。

性格はまだ子供であり、後先を省みない行動が多いのは、その恵まれた才能ゆえにいまだ大きな挫折を味わったことがないからであろう。



卓抜した剣の才能を持ち、
正義感に燃える若き正騎士

Mona Saladinart

M O N A S A L A D I N A R T

運命の渦に翻弄される
儚しく可憐な奇跡の少女





モナ・サラディアート

性別 ● 女
年齢 ● 16才
出身地 ● 不明
職業 ● ドルイド

謎の組織に神殿から誘拐された途中で、トキサに助けられたドルイドの少女。

大人しく従順な性格で、トキサに対して好意を抱いている。

自由奔放に生きたいと願う世間知らずな伯爵令嬢

Elle Lamonella Chinon

ELLELAMONELLACHINON





エレ・ラモネラ・シノン

性別	女
年齢	17才
出身地	イドラス
職業	なし（令嬢）

名門貴族の4女で、厳しい父のため剣もカルティアも一通り使えるが、世間知らず。

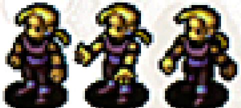
堅苦しい屋敷内の生活に退屈し、親が決める結婚に強い嫌悪感を持ち、密かに家を出る機会を狙っている。

冷静な判断力のなかに、熱き情熱を秘めた神の戦士

DB Dulang Bouquet

D U L A N G B O U Q U E T





デュラン・ブーケ

性別● 男
年齢● 20才
出身地● クロスランド
職業● 神官戦士

静かな物腰に、冷静な判断力。剣、カルティアの実力にも優れ、周囲に頼りにされる大人の男性。

神官戦士として神殿を守護するかたわら、自警団の一員として社会に奉仕している。

Misty Rouge

M I S T Y R O U G E



悲しき運命に翻弄される
愛に飢えた孤独な女剣士



ミスティ・ルージュ

性別● 女
年齢● 19才
出身地● イドラス
職業● 女剣士

ドルイドの少女モナを誘拐した謎の組織で、参謀補佐を勤めている女性。

過去の凄惨な体験から、深い人間不信に捕われている。

L A C R Y M A





ラクリマ・クリスティ

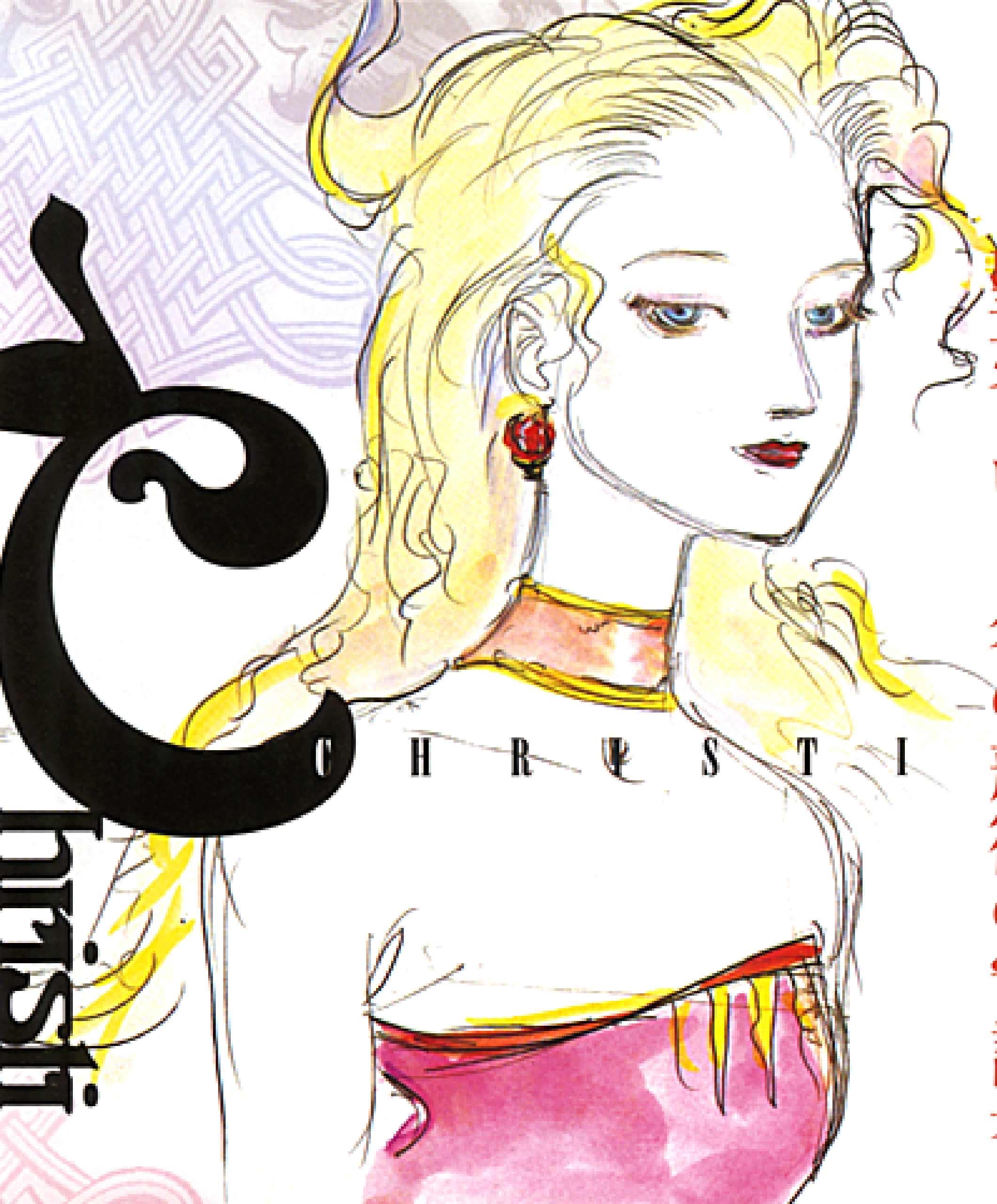
性別● 女
年齢● 18才
出身地● クロスランド
職業● 神官戦士

英雄カイナスの娘として生まれ、両親の死と周囲の期待という重荷を背負った少女時代を文武ともに完璧にこなし、若くして神官戦士となった。

真面目で飾り気がなく教会の戒律を絶対とする彼女は、これ以上ないエリートとして周囲に大きく期待されている。

ただ、父親代わりの司祭長は彼女の張り詰めた生き方を気にかけ、心配している。

Lacryma



過酷な宿命を背負った聖女という名の戒律の守護者

まっすぐな目で騎士を目指す世間知らずな若き剣士

K U N V E I N





クーン・ヴァイン

性別●男
年齢●18才
出身地●ヴェスタ
職業●騎士見習い

叙任式を受けるため自警団にきた若き剣士。

生真面目で冗談の通じない熱血漢。

剣の腕は立つがカルティアは大の苦手。

Posya Saint-amour

P O S Y A S A I N T - A M O U R

強い意志に憧れを抱く純粋で善良な神の巫女





ポーシャ・サンタムール

性別● 女
年齢● 16才
出身地● クロスランド
職業● 巫女

剣を持つのがやっとの可憐な少女で、戦闘はほとんどダメ。

もっと強くなるために努力してはいるが、自警団では治療士か雑用役として働いている。

Troy Riesling

T R O Y R I E S L I N G

ひねた態度で天才を自負する 自警団きっての毒舌家





トロイ・リースリング

性別● 男
年齢● 18才
出身地● クロスランド
職業● 文法士

カルティアを自在に使いこなす優秀な文法士。根は良い人物だが、ひねたしゃべり方で誤解されることが多い。

資格を取り"ハク"をつけるため自警団で働いている。

強さと優しさを併せ持つ
明るく闊達な町の踊り子

I L V I G N A A R A N A





イル・ヴィーニャ・アラーナ

性別● 女
年齢● 18才
出身地● サランドラ
職業● 踊り子

町の酒場の踊り子兼自警団メンバー。

その華麗な踊り同様、華麗な剣術と鮮やかな法術で、
自警団の主力を勤める。

明るい人柄で、皆に好かれる魅力的な女性。

レブスの世界 国家編



レブスには、5つの大国と無数の小国が存在する。物語の中心となるのは中原のクロスランド、北方のノルディア、東方のイドラスの3つの大国である。
かつては世界の半分を支配し、世界制覇を狙うも敗れた中原の大国クロスランド。
陰謀と惨劇に彩られた、陰惨な歴史を持つ影の大国イドラス。
平和によって牙をなくしてしまった、北の軍事国家ノルディア。

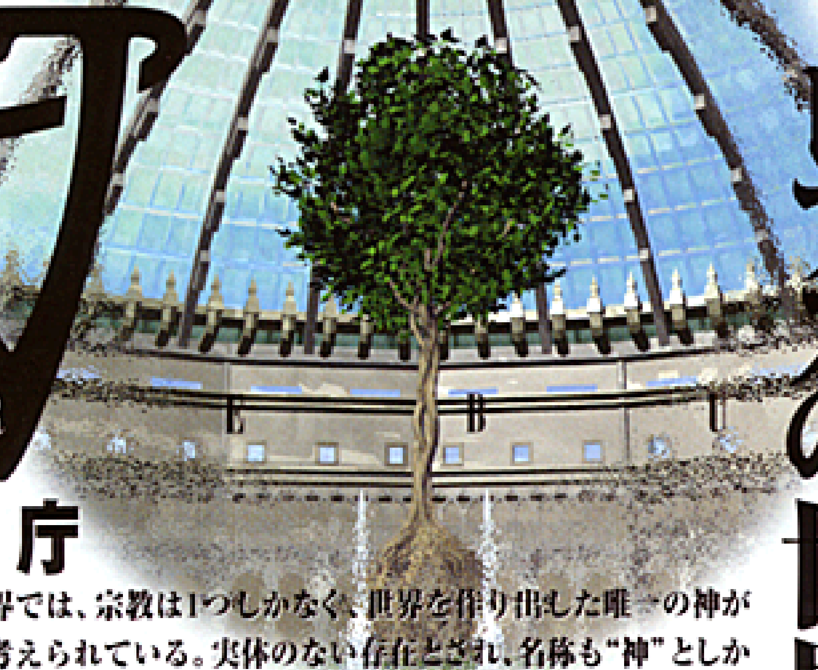
W O R L D

平和が続く中、軍事的対立を緩やかにした3国であったが、同時に国家としての危機管理能力も衰退し、3国の国境線付近で発生した、盗賊くずれの反乱を鎮圧するにも手間取る状態である。世界は全体として平和になれすぎ、その安寧の真の価値を忘れつつあった。



レブスの世界 組織編

Word



法王庁

レブスの世界では、宗教は1つしかなく、世界を作り出した唯一の神が存在すると考えられている。実体のない存在とされ、名称も“神”としかない絶対神を崇める法王庁は、宗教国家ペンタグラムを総本山として、世界中にその根を下ろしている。神の代弁者である法王を頂点として、神の奇跡たる世界樹を守る「法務委員会」、人々の心を癒し神の意志を世界に広める「教義委員会」、そして、戒律を破るものを非合法にでも処分する「異端審問委員会」の3つの委員会が存在し、さらにその下に、世界中の神殿や教会が広がっている。彼らのほとんどは、軍事的力を持たない聖職者であったが、それらの守り人として、戦いのエキスパートである「神官戦士」が各地に存在した。また、裏の世界では教義にすら縛られぬ、神の狩人「異端審問官」が密かに世界中に派遣されていると言われている。

文法院

レブスの世界で、その中心的存在であるカルティアを研究する学術集団が**文法院**である。
が、カルティアの無限に近い力ゆえに、彼らもまた規則によって、厳しく個々のカルティア学者「**文法士**」を管理している。
カルティアを研究対象としか考えない**文法院**は、**法王庁**とはあまり仲が良くなく、

S W O R L D

静かな対立関係を続けている。一方で、神殿でしかカルティアの材料を作ることができないために協力体制を取るという矛盾点を抱え、内部的にも**過激派**と**穏健派**が激しく対立するという問題を抱えている。カルティアの研究者である**文法士**はこの世界の花形的職業であり、上級の資格の所有者ともなれば生涯にわたっての生活的安定が保証される。




K A R T I
Kartia



カードに刻まれた文字の意味を理解し、その内容を立体的にイメージするだけで、そのイメージを現実のものにできる神秘の力、それがカルティアである。レプスの世界では、戦闘、病気の治療、あるいは料理や遊びに至るまで、すべてがカルティアを中心として行われており、その可能性は計り知れない。文字を組合わせて単語を作り出せば、さらに高度な利用が可能になるが、反面組合わせが複雑になるほど、正確なイメージも難しくなり、使いこなせるものが少なくなってくる。

神殿で製造するカードに文法士が文字を刻むことで1枚のカルティアが完成するが、神殿で製造するカードには、3種類の素材があり、その能力が大きく異なる。最も安価だが力が弱く、簡単な文字しか刻めないシルクのカルティア。値段はそこそこするが効果は強く、専門家が多用するミスリルのカルティア。大変高価で稀少性も高く、絶大な力を発揮する世界樹のカルティア。特に世界樹のカルティアは莫大な力を持つために世界樹を手にしたがる者が多く、近年では神殿が高額で苗木を分ける制度が広がっている。

カードに刻まれる文字は、そのほとんどが「**テクスト**」に記載されたもので、レプスの世界で一般的に使われる文字とはまったく異なる。
「**テクスト**」は遺跡などの地下に埋没していることが多く、各地で大規模な発掘が行われているが、1つ発見できれば大富豪になれるほど価値を秘めている。また、テクストには、神が直接創り出したといわれる「**オリジナル**」が付属していることも多く、その「**オリジナル**」は使い方によっては国をも揺るがすほどの力を発揮する。

Genju

G E N



近年、レブスの世界に急激な戦術の変化がおとづれた。その原因が、この幻獣である。幻獣は、通常の法術と違い、テクストに記された通りのイメージを抱かなければ呼び出すことができない。これは、かつて、この世界が神の楽園だったころに実在した動物のみが、人の手先として姿を現すのだという説が有力である。

ともあれ、3つの系統に大別される幻身の登場によって、1人が1つの部隊に匹敵する戦力を自在に操りはじめ、個対個の戦いの時代は幕を閉じ、幻獣を使う者同士の戦いが主流になっていく。

幻獣

幻獣は、《コモン》《ドール》《シャドウ》の３つの系統に区別されている。コモンは人間などの生物に近い幻獣で、他の幻獣に比べて知性があり、攻撃が的確なため、動きが単調なドールに強いが、威圧感に萎縮する所があり、精神の勝るシャドウは苦手である。

ドールは戦うための人形的な幻獣で、他の幻獣と比べて機械的で、どんな事態にも動じることがないため、防御力のもろいシャドウに強いが、動きが単調なため、知性の高いコモンは苦手とする。シャドウは意志力をそのまま形にしたような幻獣で、他の幻獣と比べて威圧感が強く、一種の凄みとも言うべきものを持つため、萎縮しやすいコモンに強いが、その分肉体的防御が薄いため、精神的に不感症であるドールを苦手とする。





SLPS 01343

株式会社アトラス